# Fripouille

## les brimbeux : trouille




session jouée le sept octobre 2018

**durée :** une heure

**Effectif :** trois joueuses.

J'assume le rôle de **La *Garde Forestière***, Mathieu joue **Chupdia** et Gabriel joue **Smerdy**.

**Préparation :**
Quoique nous ayons joué un prologue, nous avons échangé hors microphones afin de questionner les personnages et définir un tantinet la communauté dont ils proviennent, sans pour autant entrer dans un inventaire extrêmement détaillé. Nous savons qu'ils sont semi nomades, qu'ils subsistaient au moyen de leurs hortillonnages mis à mal par les pluies incessantes. La chasse et la pêche qui ne constituaient jusqu'alors qu'un moyen d'améliorer l'ordinaire de leurs cressonnières désormais noyées sous les trombes d'eau sont leur principale sources de subsistance en dehors des algues amères qui noient leurs hortillonnages.

Je n'ai pas préparé la session.

**L'histoire :**

A leur retour de leur pêche miraculeuse, alors que **Chupdia** achève sa soupe, un jeune membre de la communauté, **Herz**, le bègue, vient le trouver et lui indique qu'il a perdu les billes du lance pierre dans une chasse à l'écureuil, mais surtout qu'il a laissée seule, **La Gaude**, loin des hortillonnages ; seule dans la *presque nuit*. **La Gaude** est jeune mais n'a pas froid aux yeux. Mais une créature étrange l'a terrorisée et elle est restée loin, à la lisière du marais. **La Gaude** c'est aussi la voix de **Dragon**, le jeune garçon qui dit de sa voix singulière «Je suis sourd, muet aussi… J'ai un dragon dans l'oreille. » Et de fait, **La Gaude** est devenue sa voix. **Herz** sollicite **Smerdi** en tant que guide. **Smerdi** exige un prix pour son labeur. **Herz** lui offre un savon du temps d'avant, un **monsavon** pourri, pour que plus personne ne le surnomme le puant. **Smerdi** accepte de les guider. Alors, **Smerdi** en tête écoute la voix des futurs que lui chante son cadenas relique et fort de sa connaissance de la langue du bois, guide la petite troupe à la recherche de l'égarée. Par ordre de courage après le **horsain** : **Dragon**, **Herz** et enfin **Chupdia**, celui qui de sa teinte sacrée, la gueldre, protège la communauté, ferme la marche prêt à s'éclipser si les choses se gâtent.

Et elles se gâtent arrivés en vue d'un vielle voiture rouillée du temps jadis d'où émane la plainte ténue de **La Gaude**. La troupe s'arrête devant une créature à la tête comme une citrouille et aux mains telles des serres. Le sol vibre autour d'elle. L'eau s'agite, des pierres fusent.

**Chupdia** balance une bille en direction du **horla**.

Leur guide, lui, s'en approche et dans la langue du bois indique à la créature qu'il est son ami et commande au bois.

**Chupdia** se saisit d'un artefact du temps jadis que lui confie le jeune **Dragon** et appuie en visant la créature, mais c'est **Smerdi** qui s'agite dans une gerbe d'étincelles et s'effondre dans une sale odeur d'ozone.

La créature s'approche sur ces entre faits et pose sa serre droite sur la tête de **Dragon** qui disparaît à la vue de tous.

Les sens de **Smerdi** lui échappent et quand il s'éveille c'est pour contempler **Dragon**, la chevelure fumante qui le rassure, la créature est terrassée.
Mais il doivent quitter la combe, car **Lui, le Prince du Bois** doit rejoindre **La Reine** qui les attend.

**Chupdia** craint quant à lui d'avoir terrassé son jeune compagnon d'un jet fumant de flammes de fées, mais il a bien terrassé la bête. Son ami a souffert, mais il se redresse et leur dit ainsi que **Smerdi** qu'ils doivent fuir les lieux sans délai dans un étrange sabir.

Un témoignage audio est mis à disposition avec ce compte-rendu.

**bilan provisoire :**

J'ai structuré mon improvisation sur des éléments contenus dans la case trombine des fripouilles.

J'ai étoffé l'histoire en m'appuyant sur l'ambiance sonore tissée par les deux pièces diffusées simultanément avec un léger décalage.

J'ai utilisé avec délai les suggestions des joueuses. Ainsi, alors que je pensais décrire une arme du temps jadis qu'aurait découvert le jeune **Herz**, j'ai laissé Gabriel nous parler d'un sèche cheveux. L'artefact a rejailli dans les mains de **Dragon** comme un cadeau empoisonné.

Toutefois, à ce stade, **Chupdia** aurait fort bien pu fonder leur défense sur la croyance de la troupe en leurs pigments sacrés qui avaient jusqu'alors tenu à distances les esprits néfastes loin de la communauté. C'était l'arme que je leur voyait détenir en première instance, la foi des plus jeunes dans les mensonges de leurs aînés. Ou bien encore la fuite, qu'il avait agité comme échappatoire.

Mais le sèche cheveux comme arme de fortune était plus tentante. Et sitôt envisagée, il convenait de la doter d'une puissance démesurée. J'obtenais alors le moyen de réaliser le pas de côté que je souhaitais opérer.

Après avoir affirmé que le pauvre **Dragon** était tenu d'une serre par la créature tandis qu'elle tendait l'autre vibrante d'une énergie maléfique dans leur direction je lâchais la phrase rituelle :

que fais tu ?

Mathieu s'est déterminé sur l'attaque. Pas d'initiative à déterminer dans la mesure ou la créature assurait sa prise d'une main et formait un prodige de l'autre. Mathieu avant champ libre.

Mathieu a obtenu un 20 naturel à son jet d'attaque sur le **horla**, alors qu'auparavant j'avais bien indiqué que **Dragon** était dans le champs.

Certes Mathieu a envisagé l'action en deux temps : 1) j'écarte **Dragon** de la menace,

2) je terrasse la vile créature.

Mais il faut toujours payer le prix.

Mathieu ne l'a pas vécu comme la main mise de **La Garde Forestière** sur le récit ou les effets de la linéarité d'un scénario, mais bien le prix à payer. Il vainc la créature et tue son ami... Dans le bilan il parle de « bip de destin ».

L'atmosphère était selon nous au rendez-vous.

Mathieu peu disert à l'accoutumée à évoqué le niveau « très très satisfaisant » d'un sondage.

Nous cherchions dans le feu du moment chacun à communiquer sur les sensations des personnages.

La Fripouille lâche s'est révélée déterminée. La fripouille de Gabriel a suivi son penchant.

Le bilan est plutôt positif. En effet Gabriel était assez réfractaire à l'idée que l'aléatoire contraigne sa créativité et de fait il a interprété pleinement la feuille de sa Fripouille. Ainsi, lorsqu'il a du se laisser guider par le chant du bois a-t-il argué spontanément que cela relevait de sa **Gueule**, qui est le Charisma antique, la faveur des Dieux. Il s'est montré inutilement cruel envers **Herz**, ce qui a renforcé l'histoire, alors qu'il a plutôt tendance se montrer empathique avec les figurants. Il a interprété son personnage en opérant des choix de joueuse.

Mathieu quant à lui éprouve d'ordinaire de grande difficultés à se confronter en jeu à une adversité qui trahit les sens, qui ne répond pas à une logique manifeste ou surtout une adversité forte qui affecte les enfants. La présence des dés, qui dictent une issue, lui ont assuré une distanciation salutaire avec son personnage. Dans ses précédentes incursions dans l'univers de Millevaux, les mécanismes narratifs ne lui ménageaient pas cette distance et ils souffraient directement des affres des personnages et des figurants. Les dés sur la table affirment le jeu et lui a et lui offre leur plaisir de partager l'histoire et l'atmosphère.

Lorsque j'ai arrêté l'enregistrement, j'ai éprouvé avec plaisir le regret que cela suscitait chez eux.

C'est un peu mesquin, mais que nous arrêtions sur le regret de ne pas poursuivre immédiatement est pour moi le signe évident que nous tenons là un jeu qui nous est adapté.



# Fripouille

Notre monde est ruines submergées par la forêt.
L'oubli ronge les mémoires. Les souvenirs se dérobent. Les horlas rôdent.

**Feuille de personnage**

| valeur de défense | caractéristique | bonus |
| --- | --- | --- |
| 11 | Viande | 1 |
| 12 | Nerfs | 2 |
| 11 | Os | 1 |
| 12 | Crâne | 2 |
| 11 | Tripes | 1 |
| 11 | Gueule | 1 |

| valeur de défense | | bonus |
| --- | --- | --- |
| 12 | Couenne | 2 |

| maximum | | actuelle |
| --- | --- | --- |
| 8 | Sève | 8 |

| Nom Chupdia | Niveau 1 | Souvenirs et prodiges en mémoire, menus objets et serviteurs | |
| --- | --- | --- | --- |
| trombine | | poulies | Sèche cheveux |
| Plutôt petit<br>visage rond<br>crête<br>piercings<br>vêture excentrique<br>droiture (vertu)<br>irascible (travers)<br>s'arrête au milieu de ses phrases<br>guérisseur<br>discrédité | | Vessie d'auroch | |
| | | plante | |
| | | crochets | |
| | | Pigments (gueldre) | |
| | | tente | |
| | | Consommables (auroch) | |
| | | Mixture (décoction de racines) | |
| | | roncière | |
| | | roncière | |

état

## Aux Abois - Au Supplice

## Penchant : ambivalence

## Espèce : humaine

arme(s) :

protection(s) : roncière qualité 3 2 emplacements

traces :

# Fripouille

Notre monde est ruines submergées par la forêt.
L'oubli ronge les mémoires. Les souvenirs se dérobent. Les horlas rôdent.

**Feuille de personnage**

| valeur de défense | caractéristique | bonus |
|---|---|---|
| 11 | **Viande** | 1 |
| 11 | **Nerfs** | 1 |
| 11 | **Os** | 2 |
| 12 | **Crâne** | 2 |
| 11 | **Tripes** | 1 |
| 14 | **Gueule** | 4 |
| valeur de défense | | bonus |
| 14 | **Couenne** | 4 |
| maximum | | actuelle |
| 8 | **Sève** | 7 |

| Nom Smerdy | Niveau 1 | Souvenirs et prodiges en mémoire, menus objets et serviteurs | |
|---|---|---|---|
| trombine | | Cadenas (6mm en laiton) | sablier |
| Petite taille<br>visage anguleux<br>cheveux sales<br>vêtements moisis<br>discipline (vertu)<br>impoli (travers)<br>voix stridente<br>chasseur<br>discrédité | | Perche | Relique du temps jadis |
| | | Plante (dernier pied mère de gueldre) | |
| | | Combinaison anti-émeute | |
| | | Combinaison anti-émeute | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

état

**Aux Abois** - Au Supplice

## Penchant : sauvagerie

## Espèce : maletronche

arme(s) :

protection(s) : relique de l'âge d'or : combinaison anti-émeute avec le logo CRS qualité 5 trois emplacements

traces : son petit cadenas tout rouillé lui prodigue des visions fugitives sur des souvenirs enfouis de la communauté